

## 高雄醫學大學教師同儕觀察學習活動 被觀課教師課前說明

課堂基本資料	
課程時間	民國 113 年 05 月 24 日 10:10-12:30 (含 30 分鐘課後回饋討論)
課程地點	國研大樓 2 樓 IR205 教室
課程名稱	科技與性別化創新—虛擬實境
學系班級	醫學社會學與社會工作學系 2 年級
授課教師	余貞誼

整體課程概述	<p>本門課程在討論科技的性別化創新 (gendered innovation)，亦即在科學、醫療、環境、工程等各領域引入性別的觀點，以跨領域對話的視角，來討論該領域的發展如何挾帶著性別痕跡，並嘗試利用性別分析來討論科技創新發展的可能性。課程設計分為四個單元。第一單元為科技性別化導論，旨在破除科技物為一中性存在的迷思，藉由探討科技物的設計、流通、使用和評價如何與性別的概念相互結合，來看見科技物實為一鑲嵌於社會文化價值網絡中的存在。第二單元為「健康、空間與移動」，從全人健康的角度切入，探討醫療、住宅、移動與空間等面向所蘊含的健康不平等現象。第三單元為「電腦中介科技」，從資料科學、電玩、VR 等面向來討論科技設計如何與性別相互對話，促成社會改變的可能性。第四單元為「方法和工具」，介紹參與觀察、使用者經驗研究和社會設計這三種可用以進行性別化創新的方法，以作為啟發思考的工具。藉由這四個單元的討論，可以挹注我們對科技物及其發展的多元想像，從而培養我們以性別化創新的觀點來改善日常生活中的科技設計。</p>
本次課程主題說明	<p>本次課程主題為虛擬實境 (Virtual Reality)，旨在討論使用 VR 作為解決社會問題的工具時，其作為「終極同理心機器」的潛能，能帶來什麼樣的效果，且在應用上又需要具有哪些性別敏感度，以讓 VR 發展出性別化創新的可能。</p>
課程評分方式	<p>一、上課出席、參與課堂討論 (25%)。  二、期中考 (35%)：採簡答題形式，開書考，可攜帶文本和講義。  三、期末專題 (40%)：科技物的性別化創新。以 2~3 人為一組，自行選定一科技物，探究它目前存在的性別化元素 (如帶有什麼性別角色的偏見、造成什麼限制、或僵化限縮了何種多元發展的方向等)，接著運用性別化創新的思考與想像，為這個科技物設計一個能促成性別正義的改革方案／設計藍圖。</p>
教學方法	<p>講授與討論。每週以一個提問著手，以類似 PBL 的方式，該週的課程內容就是環繞著這個提問，提供多個面向的討論視角。</p>
觀課焦點	<p><input checked="" type="checkbox"/>課程設計 <input checked="" type="checkbox"/>教材設計 <input type="checkbox"/>講授技巧 <input type="checkbox"/>帶領討論技巧 <input type="checkbox"/>課堂互動技巧 <input type="checkbox"/>評估評量設計 <input type="checkbox"/>教學設備運用技巧 <input type="checkbox"/>其他：_____</p>